

不思議のダンジョン

風来のシレンGB

月影村の怪物

技術向上のススメ

ぎじゅつこうじょう

GBゲームボーイ

チュンソフト

'96年発売予定　3900円

バックアップカートリッジ

風来のシレンGB ～月影村の怪物～

技術向上のススメ

目次



各ページの下にフェイの問題のヒントが

各ページの下の欄には、全70問までのなかで、フェイの問題回答集のページで紹介できなかった50問のヒントを載せているのだ。ぜひ、参考にしてね♡

イラスト／あべかよこ　姫野かげまる

フェイの問題 ひとことヒント 問題70

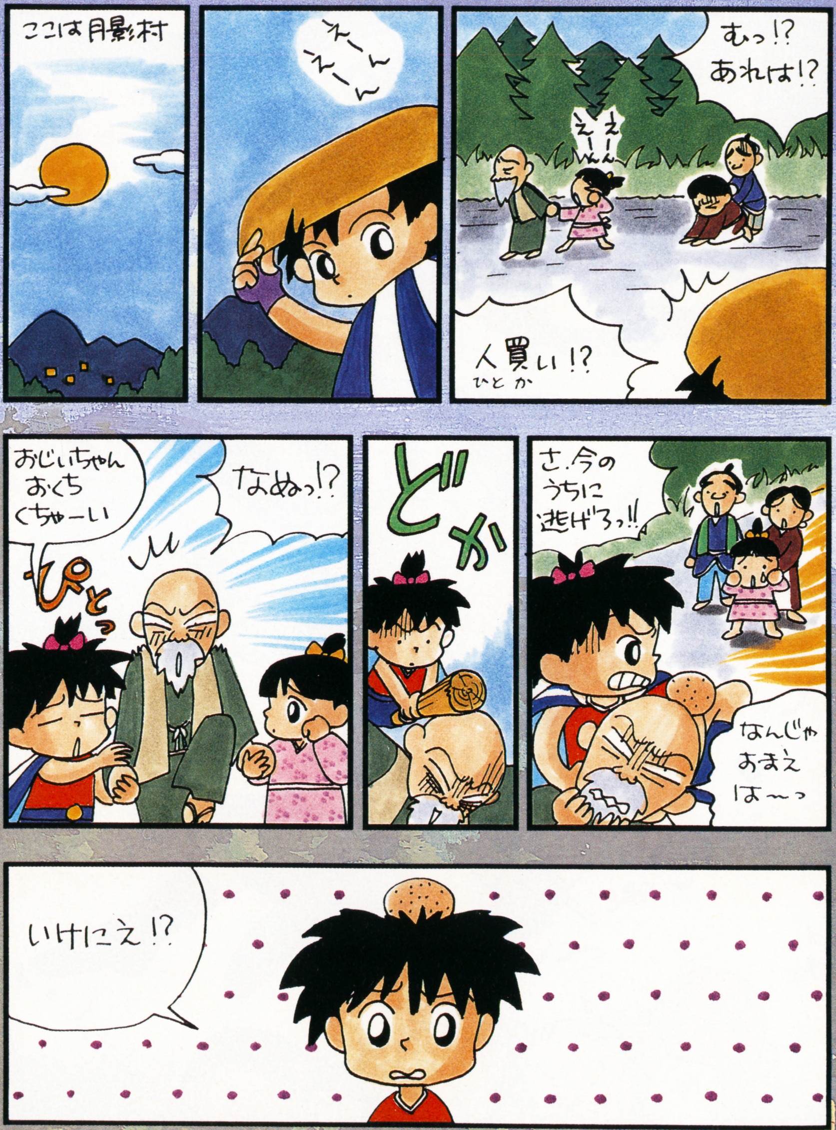
やまびこの盾を装備していると、かすみ仙人の特殊能力をすべてはね返し、そのうえダメージを与えることができちゃうのだ。



フェイの問題 ひとことヒント

問題67

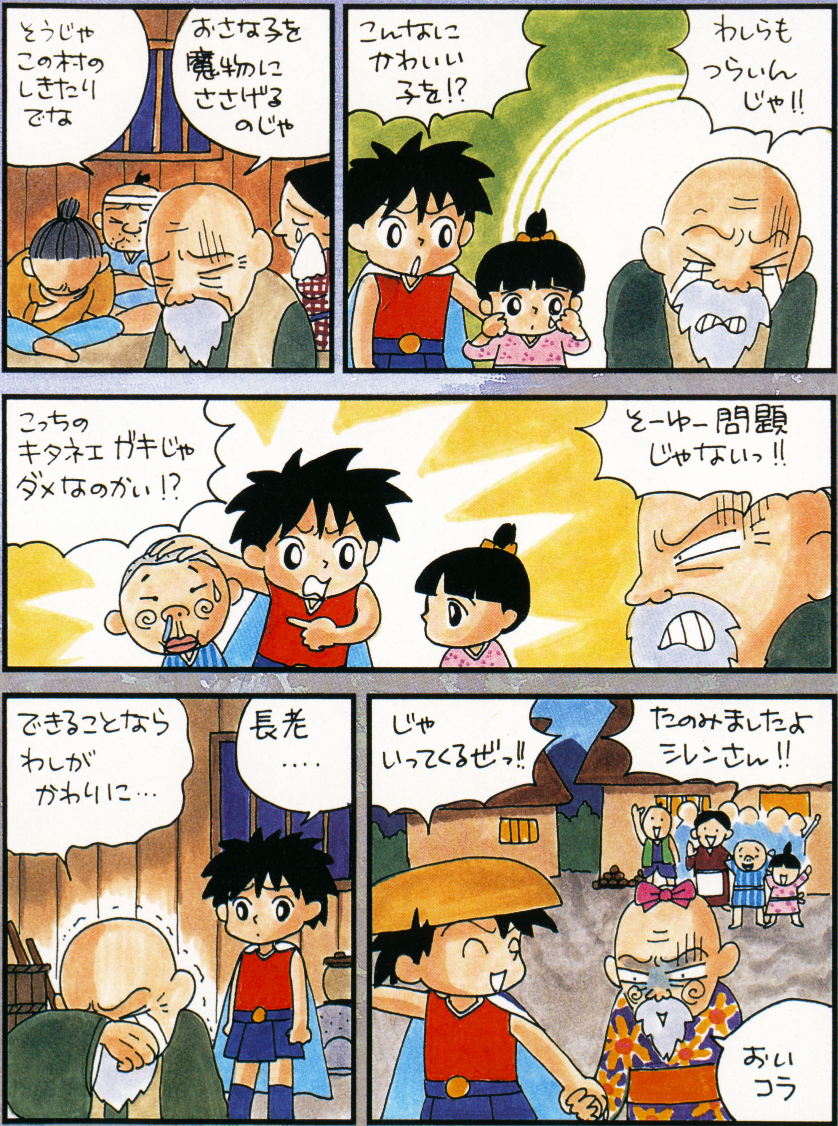
いやしうさぎは、特定の相手の斜めの場所を移動しながら回復する。少しでも空いていれば、その隙間にも入れるということは……!?



フェイの問題 ひとことヒント

問題65

薬草は、自分で飲むためのものじゃないのだ。ぬすっトドが先にこないように誘導したあとに薬草を投げまくると、死神を倒せるぞ。



フェイの問題(もんだい) ひとことヒント

問題(もんだい) 62

ワナの上(うえ)にアイテムが乗(の)ることは絶対(ぜったい)にないのだ。ということは、ワナの部屋(へや)のアイテムを先(さき)に取(と)っておかないと……!?

シレンの冒険を取り巻く人々

キャラクター大紹介

月影村に住む村人と、シレンの冒険を助ける動物たちの紹介だ。どのように月影村の謎に関わってくるのかな!?

旅仲間

コッパ

人間の言葉を話す語りイタチ。シレンにいろいろ助言をしてくれるぞ。最初は行方不明になっているので捜してあげよう。

ニワトリ

みずからを"史上最強のニワトリ"と名のる自信家。鋭いクチバシで戦うぞ。旅の途中で卵を産むのが彼女の特徴。食べると満腹度がアップするので空腹対策になるのだ。

タンモモ

ケヤキちゃんがめんどうを見ているノラ猫。最初に仲間になってくれる動物だ。1回ダンジョンではぐれても、再挑戦したときにダンジョン内で出会うことがあるぞ。

フェイの問題ひとことヒント 問題61

真空斬りの巻物を使えば、倒したモンスターの下に場所替えの杖を発見できるぞ。トドの壺を使えば、この杖を手に入れられるのだ。

今回、シレンとともにオロチ退治に乗り出すのは月影村に住む動物たち。力を合わせてオロチを倒そう。



シレン

この物語の主人公。旅をなりわいにしている風来人だ。困っている人を放っておけない性格で、月影村の事件に乗り出すことになる。

ポチ

フミちゃんを助けるために冒険に加わるやさしい犬。モンスターに噛みついて攻撃する。ポチがおしっこしたところには、薬草や毒消し草など便利な草が生えるぞ。

フェイの問題ひとことヒント　問題60

落ちているアイテムはすべて呪われているけれど、装備しちゃって大丈夫。フロアのどこかに装備はずしの罠が隠されているのだ。

そのほかのサブキャラクター

ケヤキちゃん



月影村の宿屋を手伝っているかわいい女の子。ときどき、シレンにアイテムを渡してくれたりするのだ。

フェイの問題 ひとことヒント 問題58

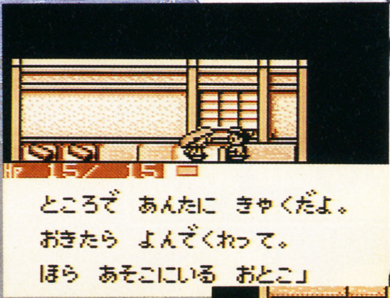
トドの壺を割ると、なかからトドが出てくる。その壺を狭い場所で割ると……？　トドでいっぱいになって動けなくなるよね。

さてさてここからは、
シレンの冒険に関わる
サブキャラクター
たちを紹介しよう。



薬売りのヨシゾウタ

薬を売りながら全国を旅している男。ナギを助けて村に戻ると、宿屋に来る。村の人は彼を恐れている……!?



ヨシゾウタはここにいるぞ

➡ナギ救出後、宿屋で目を覚ますと、宿屋のおかみにヨシゾウタが来ていると教えられるのだ。



フェイの問題 ひとことヒント 問題57

ボウヤーは、シレンが水の上を歩いているときは、矢を撃ってこないのだ。だから斜め移動しながら水の上だけを歩くようにしよう。

月影村の人々



鳴き竜神社の神主

シレンに冒険に必要な情報を教えてくれる神主さん。冒険に出るまえに、ちょっと話を聞いておくといいぞ。

パシリのゴン

鳴き竜神社の境内をいつも掃除している。なんでも一生懸命やっているつもりが、失敗ばかりしてしまう。

フェイの問題ひとことヒント　問題56

モンスターを無理に倒そうとするのではなく、やり過ごすことも重要。上の部屋でやり過ごしの壺を使えば、モンスターたちは……！

月影村で、シレンに貴重な情報を教えてくれたりする人たちを紹介するぞ。



大工のマサ

腕前はピカイチだが、頑固で口が悪い大工の棟梁。だけどシレンのために、月影村に倉庫を建ててくれるぞ。

大工のキンジ



力仕事が得意。シレンが出かけるのを見て、なにかしなくては……と、おにぎりをプレゼントしてくれる。

フェイの問題 ひとことヒント 問題53

ここは、成仏の鎌と妖刀かまいたちを合成するのがいい感じ。下の部屋にいるマスターチキンは攻撃しちゃダメだよ。

もらえるアイテムもわかる 簡単フローチャート

旅の最中に起こるイベントを紹介するぞ。失敗しないで先に進めた場合は、発生しないイベントもあるのだ。

スタート～ナギの救出

- フミの家で話を聞く。
- 出て行ったナギの救出に出発。

クヨウ峠へ

途中で失敗

1回目

★村長からナギが10地形先にいることを聞く。
★村の出口でケヤキちゃんから"薬草"をもらう。

↓

2回目

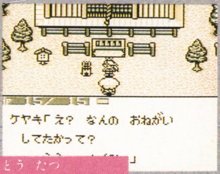
★立て札の説明を聞く。
★村の出口でケヤキちゃんから"命の草"をもらう。

↓

3回目

★神社でケヤキちゃんから頼みを受ける。
★タンモモが仲間になる。

＊以降状況に変化なし。随時、村の出口でケヤキちゃんからアイテムがもらえる。



10階に到達

- ナギを発見する。
- 月影村までナギを連れて戻る。

フェイの問題ひとことヒント 問題52

解く要領は、43ページで解説をしている問題54といっしょ。ドラゴンヘッドはモンスターが２体並ぶとシレンの下をくぐり抜けるのだ。

ナギの救出〜竜の顎



- 宿屋に薬売りのヨシゾウタが来ている。
- 村にモンスターが出現。逃げていく。
- うらないオババから、15地形くらい離れたところに竜の顎があり、オロチは21地形くらい離れたところにいると聞く。
- ばしりのゴンから、コッパの情報を得る。
- ケヤキちゃんから"高飛草"をもらう。
- 村の出口で大工のキンジから"巨大なおにぎり"をもらう。

クヨウ峠へ

途中で失敗

1回目
★フミの家に行くと、母から"保存の壺"がもらえる。
★村の出口でタグラから"おもちゃ"(木の矢)をもらう。

↓

3回目
★月影村に倉庫ができる。

＊以降状況に変化なし。

15階に到達

- 語りイタチのコッパと再開する。
- 竜の顎のそばにある立て札を調べる。
- コッパとともに月影村に戻る。

竜の顎〜オロチ退治

- 村長の家へ。夜にまた来るよう、帰される。
- 宿に泊まり、夜中に村長の家を訪ねる。
- 神社にさい銭箱を調べに行く。
- ケヤキちゃんが行方不明に。
- **ニワトリと犬に話しかけると仲間になる。**

クヨウ峠へ

途中で失敗

1回目
★フミの家に行くと、母から"おにぎり"がもらえる。
★ロクロウの家で、"地雷ナバリの盾"がもらえる。

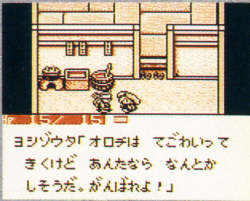
↓

2回目
★村長の家で、"バトルカウンター"がもらえる。
★倉庫が倍の大きさになる。

＊以降、村人のセリフにのみ変化あり。

21階に到達

オロチと対決!!



フェイの問題ひとことヒント 問題50

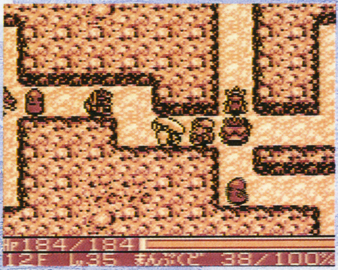
目薬草を飲んで地雷を発見。これをわざと踏んで、ギャザーを爆死させるのだ。地雷を踏むのはまわりのアイテムを取ってからだよ。

ほしいアイテムが手に入る
泥棒のためのテクニック集

店に並んでいるアイテムを全部入手できれば、旅がかなり楽になるはず。成功しやすい泥棒の方法を紹介するよ。

すべて盗って脱出で

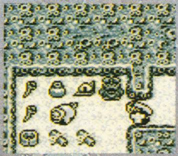
売っているアイテムの値段は高い。ほしくてもお金が足りない。そんなときは知恵をしぼって泥棒してみよう。持っているアイテムと逃走経路を確認したらトライ！　一歩まちがえば死亡だけど、そのぶん成功の喜びはデカイぞ！



⬅見つかると盗賊番と番犬を呼ばれてしまう。こうなるとヤバイ。

その1 トドの壺を使

店のなかに壺を投げ入れよう。壺からトドが出現し、店にあるアイテムを拾ってほかの場所にワープするぞ。このトドを追って倒せば店の品が手に入るのだ。



⬆直線上にあるものは、壺を押すだけで取れる。

チェック CHECK

▼シレンと直線上にあるものは壺を押して盗もう
▼それ以外のアイテムや壺は、トドの壺を投げ入れて盗め

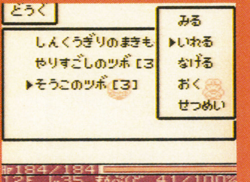
フェイの問題ひとことヒント　問題49

つるはしで掘り進んで行くのは水の右側。いったん場所を入れ替わったマムルと、もう一度場所替えをする必要があるのだ。

きてこそ成功！

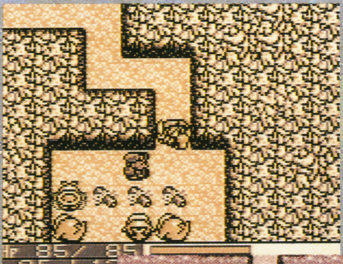
死んでもいいなら
倉庫の壺で送れ

なんとしてでも手に入れたいアイテムが売られていたら、倉庫の壺で村に送ってしまおう。倉庫の壺は店内では使えないので、逃走途中に行なうのだ。



⬅壺には使えない技だが、高価な腕輪が売られている場合などにおススメ！

って盗む方法

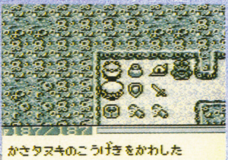




⬆➡店主はまったく気がつかない。でも、トドがほしい物を取ってくるとは限らないのだ。

その2 店内にある落とし穴で脱出する方法

店のなかに落とし穴があればラッキーなのだ。店主に気づかれることなく簡単に脱出できるぞ。めったに起こらない幸運をいかそう。



➡カサたぬき系が階段に化けてることもある。注意！



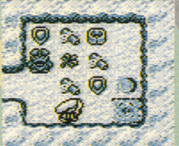
⬅ダメージを受けるけど、盗めるのなら痛くない!?

CHECK チェック

- ▼この状況で盗まなきゃ損！
- ▼落とし穴は底なしの壺を使って作ることができる

落とし穴を作っちゃおう

あるダンジョンには、底ぬけの壺が登場する。これは、使うとなかに入れたものがなくなってしまうイヤな壺だが、なんと泥棒に一役買ってくれるのだ。店の壁に向かってこの壺を投げてみよう。割れたところに落とし穴ができるぞ。



⬆店にこの壺が売っていれば儲けものだ。

フェイの問題ひとことヒント 問題48

5つ横並びになったアイテムのうち、トドの壺で盗むのは左端か右端にあるアイテムだ。ちなみに壺は盗めないので注意しよう。

その3 大部屋の巻物と各種アイテム

大部屋の巻物を読むとフロア全体が店になり、品物を取っても泥棒にならない。あとは階段上に移動した店主をどかすだけ。

チェック
- ▼どのアイテムと合わせるかによって成功率が変わる
- ▼飛び道具を使う敵に注意

確実に逃げられるアイテム

- ●吹き飛ばしの杖
- ●場所替えの杖
- ●ジェノサイドの巻物
- ●自爆の巻物
- ●やりすごしの壺

右に紹介しているアイテムがあれば難なく泥棒できるぞ。吹き飛ばしの杖、場所替えの杖、ジェノサイドの巻物は、大部屋の巻物を読んだあとで店主に使用する。階段上から店主をどかせるはずだ。自爆の巻物は店主のそばで読んで使用。爆風でさすがの店主も倒せるぞ。やりすごしの壺だけは、巻物を読むまえに店主に投げておくのだ。



⬅自爆の巻物を使ったら、すぐにHPを回復しないとたいへんだ。



➡店主をやりすごしの壺にとじ込めた。あとは大部屋にするだけ。

店主を動かして実行

- ●かなしばりの杖
- ●身がわりの杖
- ●一時しのぎの杖
- ●バクスイの巻物
- ●睡眠草

右のアイテムで泥棒をするには、店主を階段上から動かす必要がある。まず、離れた位置から飛び道具で店主を攻撃しよう。店主がシレンのほうに向かってきたら、すかさずアイテムを使用するのだ。



⬅睡眠草は投げても外れることがある。そうなった場合は……ご愁傷さま。

失敗覚悟

- ●混乱の巻物
- ●混乱草

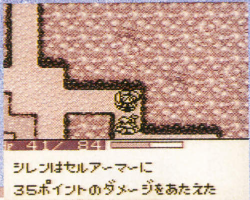
階段上にいる店主を混乱させると、フラフラと動きだす。うまく階段から遠ざかってくれたらめっけもの。このすきに逃げちゃおう。ただし、混乱状態でも攻撃してくることがあるので、かなり危険な方法だろう。

フェイの問題 ひとことヒント 問題47

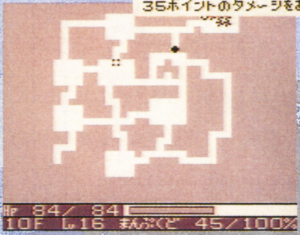
ガマラだけでなく、トドもギタン袋に寄って行く性質を持っている。トドの壺を割ってトドを出現させよう。ガマラはひっかけだ。

その4 階段が近くにあれば逃げられる!?

店が階段からそう遠くないところにあれば、これらのアイテムを駆使して脱出できるかも。でも、店主、盗賊番、番犬の攻撃を振り切っての逃走になるので、かなりキツイのだ。これはもう賭けでしょう。



➡モンスターを全滅させておこう。逃げ道をふさがれたらたまらん。



⬅階段までのルートを念入りに練るのだ。1ターンの遅れが命取りになるぞ。

チェック CHECK

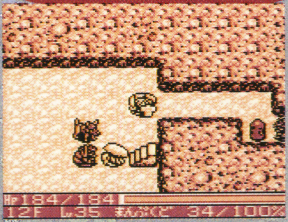
- ▼無敵草の効果は20ターン。身がわりの杖の効果は50ターン
- ▼ジェノサイドの巻物がふたつあれば成功する確率アップ

無敵草



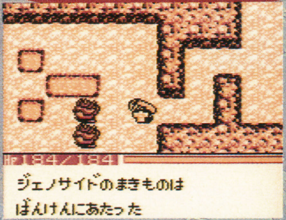
⬅効き目があるあいだは、盗賊番たちに攻撃されても大丈夫。一目散に階段へ。

身がわりの杖



⬅出現する盗賊番や番犬に使用して進もう。うまく使えば中距離も逃げられる!?

ジェノサイドの巻物



⬅ふたつあれば盗賊番と番犬を一時的に消せる。ひとつなら足の速い番犬に。

その他のアイテム



⬅階段が目と鼻の先にあれば、杖や草などを駆使して逃げきれることもあるぞ。

フェイの問題 ひとことヒント 問題46

ぬすっトド、おばけダイコン、死の使いの順で後ろをついてこさせよう。隙間を開けないようにね。あとは毒草を利用して……。

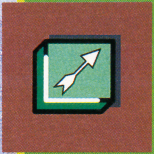
これはキケンだ ワナ一覧

シレンの冒険を邪魔するイヤ〜なワナ17種類をど〜んと紹介しちゃうぞ！　ワナは目薬草を飲めば見えるぞ。

ワナも利用しょう!

体力が残り少ないとき、落石スイッチを踏んで、そのままサヨナラ〜なんてことはしょっちゅう。でも、そんな危険なワナも、うまく利用すればこれほど便利なモノはない。ワナの特徴を知ろう。

後ろからプスッと

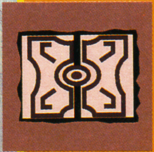


毒　矢

特徴

踏むと、どこからか矢が飛んできてダメージを受ける。しかも、その矢には毒が塗ってあって力が1減るのだ。力が減ったら、早めに毒消し草を飲むか背中の壺で回復したいところ。

落ちた先には……!?



落とし穴

特徴

突然穴があき、ひとつ下のフロアへと落ちてしまう。泥棒するときや、強力な敵から逃げるときに使うと便利なワナだ。でも、落ちた先がモンスターハウスだったってことがよくあるぞ。

フェイの問題ひとことヒント　問題44

途中にある大型地雷でモンスターを一掃してしまおう。先に死の使いに攻撃されないようにバクスイの巻物を読もうね。

挟まれると歩けない

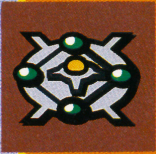


トラバサミ

特徴

挟まれると一定ターン移動できなくなる。移動以外の行動はできるんだけど、敵が遠くから攻撃してきたときなどに、対処できなくて困ることがある。早めに脱出するよう心がけよう。

どっかに飛ばされるぅ



バ　ネ

特徴

乗ると、そのままそのフロアのどこかへと飛ばされてしまう。強力な敵に追われたとき、逃げるなんてこともできるぞ。飛ばされた先がモンスターハウスということもあるのだ。

カ、カッコわる～

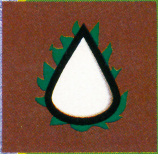


転び石

特徴

思わずつまずいて、持っているアイテムをまき散らしてしまう。そばにぬすっトドがいると、シレンがまき散らしたアイテムを盗まれてしまい、それを回収するのにひと苦労するぞ。

盾が錆びます(ガ～ン)

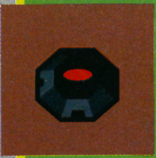


錆びワナ

特徴

突然、酸が降り注ぎ、装備している盾が錆びてしまう。皮の盾か木の盾かメッキされた盾を装備していれば、問題はない。この酸は、武器にはいっさい影響がないので、安心してね。

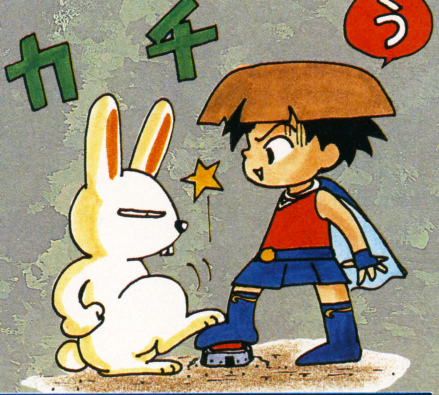
寝た子も起こすってか



警報スイッチ

特徴

このスイッチを踏むと、いままで眠っていたモンスターたちがいっせいに目を覚ましてに襲いかかってくる。フロアに降りたばかりで踏んだときには、不意に襲われないよう注意せよ。



フェイの問題ひとことヒント　問題42

まず、いちばん上の位置にある落とし穴の前のギャザーを金縛り状態にしよう。そして、下にアイテムを取りに行けば大丈夫だ。

か、囲まれた～!!

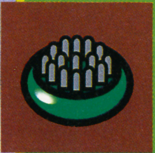


召喚スイッチ

特徴

このスイッチを踏んだ瞬間、シレンの周りに最大4匹のモンスターが出現する。フロアがまだ浅いうちは、わざと踏んでモンスターを呼んで、経験値稼ぎをしてもいいかもしれないね。

装備品が外される!

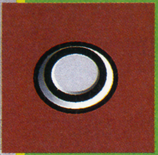


装備外し

特徴

突然床から触手のようなものが伸びてきて、シレンの装備を外してしまう。モンスターと戦っているときに踏むと大変だ。ただし、呪われた装備も外すことができるという利点もあるぞ。

頭上から大岩がゴ～ン



落石スイッチ

特徴

頭上から大きな岩が突然降ってくる。ダメージ自体はそんなに大きなモノじゃないんだけど、モンスターから受けたダメージで瀕死状態のときに踏むと、それが致命傷になることがあるぞ。

おなかがグゥと鳴る

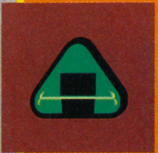


空腹スイッチ

特徴

踏むとおなかがグゥと鳴る。このとき、ついでに満腹度が10パーセント減ってしまうのだ。満腹度が少ない状態のときに踏むと、アッという間に倒れる……なんて悲惨なことになるのだ。

おにぎりが全部ダメに



デロデロの湯

特徴

踏むとぬるま湯が噴き出して、持っているおにぎりを腐らせてしまう。でも保存の壺など、壺のなかに入っているおにぎりは腐らないので、壺を入手したら、早めに入れるようにしよう。

頭クラクラ～って感じ



回転板

特徴

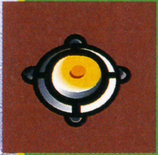
乗ると目が回ってしまい、移動と攻撃がままならなくなる。モンスターと戦っているときに踏むと、攻撃することも逃げることもままならなくなる。ただしアイテムと矢なら使うことができる。

フェイの問題ひとことヒント 問題39

斜め移動が重要。最初に斜め移動してギャザーが困ったときの巻物の上に来ないように誘導せよ。読むタイミングをまちがえないこと。



突然爆発が巻き起こる



地雷

特徴

踏むと残り体力の半分のダメージを受ける。残りが1のときは死んでしまうぞ。まわりにモンスターがいれば、ダメージを与えることができる。アイテムは消滅してしまうので、注意しよう。

一発逆転を狙おう！



大型地雷

特徴

踏むとダメージを受けて、残り体力が1になる。残り体力1で踏んでも死なない。強力なモンスターに囲まれたときに踏みまくれ。かなり強力なため、モンスターを一撃で倒すことも可能。

速度がいままでの半分に



低速スイッチ

特徴

動く早さが一定ターンのあいだ、半分になってしまう。こんなときに限って、動きのす速い敵に出会ってしまう……なんてことがあるんだよね。4回攻撃を受けるのは、ちょっとつらいのだ。

しばらくオヤスミ～



睡眠ガス

特徴

足下から白いガスが吹きだし、一定ターンその場で眠ってしまう。モンスターから追われているときに踏んでしまうと、一方的に攻撃されてしまうので要注意。それ以外はあまり害はない。

フェイの問題ひとことヒント　問題38

武器と盾は、装備するだけが能じゃない。プラスの数値が高い物ほど、投げたとき敵に与える数値が高い。これを利用して敵を倒せ。

難しいダンジョン対策
アイテム識別のヒント

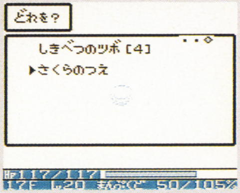
難しいダンジョンは、いくつかのアイテムが名前をふせられた状態で登場する。これらの識別方法を伝授するぞ。

識別の達人を目指そう

柳の杖、ゆがんだ壺、エメラルドの腕輪などなど、難しいダンジョンでは、杖、壺、腕輪の名称や、武器防具の強さが不明のまま登場するのだ。下の４つのテクニックを使って、何のアイテムなのか調べよう。この手は巻物や草にも使えるぞ。

４つの識別テクニック

識別アイテムで調べてみる



識別の巻物や壺を使えば、何のアイテムか簡単に調べられる。識別の腕輪を装備していれば拾っただけでわかるぞ。

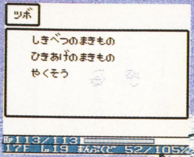
ニワトリを仲間にする



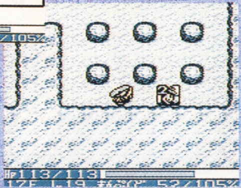
ニワトリの産む卵を食べると、特殊能力を身につけられることがある。拾ったものが識別可能になる能力もあるぞ。

フェイの問題ひとことヒント 問題37

足もとに一時しのぎの杖が落ちている。これを拾ってヤミウッチーを飛ばしてしまおう。目薬草を飲むのは敵がいなくなってから。



⬅丸い壺を使ったらアイテムが変化した。この壺はおそらく……。



➡桜の杖を使ったらモンスターが階段の上にワープ。正体がわかったぞ。

店でついた値段で推測



店に未識別のアイテムを置いて、店主がいくらで買い取ってくれるか聞いてみよう。ついた値段で予測できるのだ。

身をもって思い知る



杖や壺は実際に使ってみれば、起こった効果でたいてい見当をつけられる。アイテムの特徴をよく覚えておこう。

壺の識別



⬆武器と防具を装備してから使おう。天・地の恵みやメッキの巻物かもしれないからね。拾えずや迷子の巻物だと怖いから、階段を上がる直前に。

フェイの問題 ひとことヒント 問題35

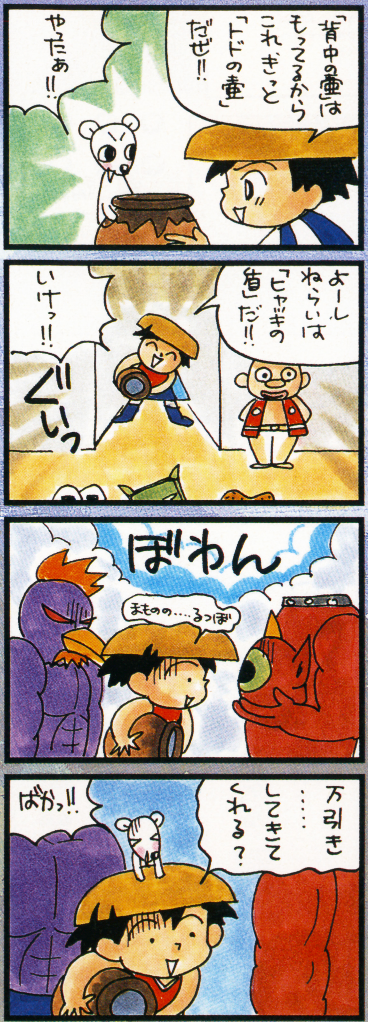
吹き飛ばしの杖→場所替えの杖→場所替えの杖→吹き飛ばしの杖→場所替えの杖の順で使う。杖は直線上にいるモンスターに使えるぞ。

杖（つえ）の識別（しきべつ）



⬆まだ階が浅いうちに試して見当をつけておくのだ。吹き飛ばしや場所替えの杖ならすぐにわかるぞ。階段付近で弱い敵に使用するのが安全だ。

壺（つぼ）の識別（しきべつ）



⬆使うときに"入れる"コマンドが出たら、アイテムを入れて試してみよう。1回使用できる回数が減るけれど、変化で判断できるぞ。

フェイの問題ひとことヒント 問題34

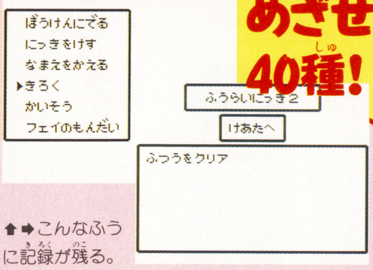
バクスイの巻物を読んで鬼面武者の動きを止めよう。通路上に止めてしまわないように、マップを見て敵の動きを確認するのだ。

やりこみコーナー

GB版だけのお楽しみ パスワードを捜してみよう

めざせ40種！

ゲームボーイ版『シレン』には、パスワードというものが登場する。パスワードとは、いままでの冒険で体験した快挙や失敗などが文に表わされたもの。あらかじめ決められた40種類の条件をクリアーしていくたびに、新たな文が記録に加えられていくのだ。このパスワードを集めることも楽しみのひとつになりそうだね。



⬆➡こんなふうに記録が残る。

パスワード語録（一部抜粋）

作品-1

●**ふつうを どうぐをもちださずクリアー**

【寸評】倉庫の物を使わず、1回の冒険で入手したアイテムだけを使ってクリアー。快挙のひとつ。

作品-2

●**むずかしいを タンモモをつれてクリアー**

【寸評】どちらかというとシレンのお荷物になりがちなタンモモとの冒険。これも難しい。

作品-3

●**レベルが さいだいになった**

【寸評】はたして最大レベルはいくつなのか!? 知っていたとしても達成するのは至難の技だ。

作品-4

●**ひけんカブラステギを てにいれた**

【寸評】秘剣と言うからにはおそらく最強の武器にちがいない。なんともうらやましいパスワード。

フェイの問題 ひとことヒント　問題33

ジェノサイドの巻物を使うと、系統が同じモンスターが全部消えてしまうのだ。同じ系統のモンスターが横に並んだら巻物を使おう。

持っててよかった♥
道具リスト

冒険中に登場するアイテムを一気に紹介！ それぞれの道具の効果を覚えておくと、非常に便利な感じなのだ。

?なアイテムは使うまではわからない

冒険レベルがやさしいやふつうのときはいいんだけど、その以外のレベルでは、どんなアイテムかわからなくて困る。そんなときは、使ってみるのがいちばんだぞ。

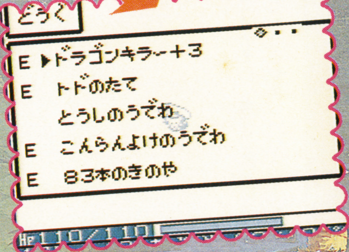
ちなみに、ここで紹介したアイテムで、難しいレベルまでに出現しないものがあるが、それはフェイの問題で出てくるぞ。

武器発見!!



強いかな?





これはいい感じ!!

フェイの問題 ひとことヒント 問題32

警報スイッチは、ただムダにあるわけじゃない。部屋いっぱいにモンスターがいたりすると、その部屋へはワープできないから……!?

武器

いちばん最初に発見したいのは、やはり武器。これを装備しないで先に進むのは、かなり困難なのです。

なまえ	こうか
こんぼう	太い木の棒でできた武器
ながまき	持つところが長い、ナギナタのような武器
カタナ	強さもそこそこの武器。できれば早めに手に入れたい
ドラゴンキラー	これで攻撃すると、ドラゴン系のモンスターに大ダメージを与える
どうたぬき	特殊能力はないが、なかなかの攻撃力を持っている
じょうぶつのカマ	ゴースト系モンスターに大ダメージを与えることができる武器
つるはし	これさえあれば、壁を壊すことができる。たまに壊れる
ヨウトウかまいたち	シレンの前3方向をいっぺんに攻撃することができる
ひとつめゴロシ	ひとつ目のモンスターによく効く武器。攻撃力はなかなか
ドレインバスター	ドレイン能力を持つモンスターに大ダメージを与える
ひっちゅうのけん	これを装備すると、直接攻撃が必ず当たるのだ

盾

メッキの巻物が見つかったら、すぐ読もう。盾は、錆のワナでアッという間に錆びてしまうからね。

なまえ	こうか
かわのたて	おなかの減りが半分になる。しかも錆びないぞ
もっこうのたて	木でできた盾。これも錆びることがないのだ
せいどうこうのたて	青銅でできた盾。防御力はそこそこって感じ
てっこうのたて	特殊能力はないが、かなりの防御力を持つ。見つけたら即装備せよ
ドラゴンシールド	ドラゴン系のモンスターが吐く炎のダメージを半減する
みきりのたて	敵からの通常攻撃を避ける確率がアップする盾
ヒャッキのたて	100匹の鬼に襲われても、ビクともしないといわれる強力な盾
つかいすてのたて	高い防御力を持つが、モンスターから攻撃されるたびに防御力が下がる
じらいナバリのたて	ワナやオヤジ戦車などから受ける爆発のダメージを半減する
トドのたて	ぬすっトドやガマグッチから、アイテムやお金を盗まれなくなる
バトルカウンター	モンスターから受けたダメージの一部をそのモンスターにはね返す
じゅうそうのたて	防御力は高いが、装備するとおなかの減りが2倍になってしまう
やまびこのたて	モンスターからの魔法攻撃をはね返すことができる

フェイの問題 ひとことヒント　問題31

モンスターによっては、意外なアイテムを投げると、それ一撃でやっつけることができたりする。にぎりへんげにおにぎりとかね。

矢

遠くの敵を攻撃したいときや、強敵に少しでもダメージを与えたいときは、矢を装備して攻撃しよう。

なまえ	こうか
きのや	木でできたいちばんノーマルな弓矢
てつのや	鉄製の弓矢。矢のなかでいちばんの攻撃力を持つ
ぎんのや	銀でできた弓矢で、撃つとモンスターや壁を通過して飛ぶ

杖

場所替えの杖やかなしばりの杖を持っていれば、お店で泥棒するなんてことが簡単にできちゃうぞ。

なまえ	こうか
ふきとばしのつえ	相手を一定距離吹き飛ばしてしまう
みがわりのつえ	相手を20ターンのあいだニセシレンに変える
ばしょがえのつえ	相手と場所を入れ替える。距離は関係ないのだ
かなしばりのつえ	相手を金縛り状態にする。攻撃すると再び動き出すぞ
いちじしのぎのつえ	相手を階段へと飛ばす。飛ばされたヤツは金縛り状態になる
いたみわけのつえ	杖を振った相手から攻撃を受けると、受けたダメージの一部をはね返す
ふういんのつえ	振った相手の特殊攻撃を封じることができる杖
ふこうのつえ	モンスターのレベルを1下げることができる
まどうのつえ	シレンにとって、有利な効果がランダムで起こる
しあわせのつえ	モンスターのレベルがひとつ上がってしまう

腕輪

ゲームボーイ版には、スーパーファミコン版にはなかったハラヘラズの腕輪が追加されているのだ。

なまえ	こうか
ねぎりのうでわ	これを装備してお店でお買い物すれば、半額で買うことができる
かいふくのうでわ	体力が回復する量が増える。ただしおなかが減るのも早いのだ
かいしんのうでわ	装備して攻撃すると、会心の一撃が出やすくなる
しあわせのうでわ	モンスターを倒したときにもらえる経験値が少し増える
とうしのうでわ	いまいるフロアのモンスターとアイテムの位置がわかる
こんらんよけのうでわ	装備していれば、混乱のワナなどで混乱することがなくなる
えんとうのうでわ	これを装備して物を投げると、モンスターや壁を通り抜けて飛んでいく

フェイの問題 ひとことヒント 問題30

やり過ごしの壺は、シレンが入るだけじゃなく、モンスターに投げるとモンスター自身が壺のなかへ一定ターン入ってしまうのだ。

なまえ	こうか
ハラヘラズのうでわ	装備しているだけで、おなかが減らなくなる超便利アイテム
ハラヘリのうでわ	装備してしまうと、おなかの減り具合が2倍になる
つうかのうでわ	ふだんは通ることができない水の上を歩くことができる
サビよけのうでわ	これさえ装備していれば、武器や盾が錆びることがなくなるぞ
つうこんのうでわ	痛恨の一撃を受ける確率が高くなってしまう
のろいよけのうでわ	呪いをいっさい受けなくなる。これで呪われた物を装備しても大丈夫
たれながしのうでわ	一定距離進むと、持っているアイテムをひとつずつ落としてしまう
しきべつのうでわ	拾っただけで、そのアイテムを識別することができる腕輪

巻物

迷子の巻物を読んだら最後、もうなにがなんだかわかんなくなってしまう。巻物には危険な物が多いぞ。

なまえ	こうか
しきべつのまきもの	アイテムをひとつだけ識別することができるぞ
あかりのまきもの	シレンのいるフロアのマップを見ることができる
しんくうぎりのまきもの	部屋にいるモンスターすべてにダメージを与える。通路なら周囲のみ
こまったときのまきもの	困ったときに読むと、なにかうれしい効果がある
バクスイのまきもの	部屋にいるモンスターを眠らせる。起きたヤツは動きが倍速になるぞ
パワーアップのまきもの	そのフロアにいるあいだだけ、力がアップするのだ
おおべやのまきもの	そのフロアがひとつの部屋になってしまう
こんらんのまきもの	その部屋にいるモンスターを混乱させることができる
ジェノサイドのまきもの	モンスターに投げると、冒険中、その系統のモンスターが出現しなくなる
てんのめぐみのまきもの	シレンが装備している武器の力を1アップさせる
ちのめぐみのまきもの	シレンが装備している盾の力を1アップさせる
ひきあげのまきもの	装備しているものだけ持って、月影村へ戻る
くちなしのまきもの	これを読むと、そのフロアにいるあいだじゅう口を使えなくなる
つぼぞうだいのまきもの	壺の容量を1個分増やすことができる
てきばいそくのまきもの	そのフロアのモンスター全員の動きが倍速になってしまう
じばくのまきもの	読むと、体力が1になるが、まわりのモンスターを全滅させる
モンスターハウスのまきもの	そのフロアにモンスターハウスができてしまう恐怖の巻物

フェイの問題 ひとことヒント 問題31

シレンは、何らかの理由で水の上に移動してしまうと、そのままほかの場所へとワープしてしまうのだ。その特性を利用すると……。

なまえ	こうか
まいごのまきもの	全体マップ、モンスター、アイテム、ワナがどこかわからなくなる
すいだしのまきもの	壺のなかのアイテムを割らなくても取り出すことができる
ひろえずのまきもの	そのフロアにいるあいだ、床に落ちているアイテムが拾えなくなる
おはらいのまきもの	装備しているアイテムの呪いを解くことができる
メッキのまきもの	装備している武器と盾をメッキし、さらに呪いを解く

✖ 食糧 ✖

長い冒険中、おなかを満たしてくれる非常に大事なアイテム。これがないとアッという間に死んじゃう。

なまえ	こうか
おにぎり	満腹度50パーセントアップ。満腹時なら、最大満腹度1アップ
おおきなおにぎり	満腹度100パーセントアップ。満腹時なら最大満腹度2アップ
くさったおにぎり	満腹度30パーセントアップ。しかしランダムでマイナス効果がある
きょだいなおにぎり	最大満腹度が必ず5パーセントアップする
たまご	満腹度30パーセントアップ。ランダムでプラス効果がある

✖ 草 ✖

回復からレベルをあげるものまで、バラエティーに富んだものがいっぱい。ただし毒草には注意したい。

なまえ	こうか
やくそう	体力が少しだけ回復。体力がMAXなら、最大値が1増える
おとぎりそう	体力を回復する。体力がMAXなら、最大値が2増える
めぐすりそう	飲むと、そのフロアのワナが見えるようになる
ドラゴンそう	飲むと、口から炎を吐いて相手を攻撃する。投げても効果がある
むてきそう	飲むと、一定ターン無敵状態になる
ふっかつそう	持っているだけで、死んでもその場で復活する。壺に入れると効果がない
いのちのくさ	飲むと、体力の最大値が5アップする
いかくちょうのたね	飲むだけで、最大満腹度が10アップするうれしい種
しあわせそう	飲むだけで、レベルが1アップするという優れモノ
ちからのたね	シレンの力がひとつアップする
こんらんそう	一定ターン混乱状態になる。モンスターに投げて使うようにしよう

フェイの問題ひとことヒント 問題28

一時しのぎの杖があるからって、振りまくってはいけません。1度目はすぐ振っていいけど、2度目はギャザーを1匹倒してからだ。

なまえ	こうか
すいみんそう	一定ターンその場で眠ってしまう。敵に追われたときに投げつけよう
たかとびそう	そのフロアのどこかへ飛んでいく。敵に追われ逃げられないときに
すばやさのたね	飲むと、一定ターン動きが倍速になるのだ
てんしのたね	飲むだけで、なんとレベルが5もアップしてしまう
どくそう	まちがって飲んでしまうと、力が1、HPが5減ってしまうのだ
クネクネそう	飲むとレベルが1下がってしまう危険な草
ふこうのたね	シレンのレベルが3も下がってしまうという、超危険な草
ちょうふこうのたね	レベル1になり、体力も1になる。飲んだら目も当てられない
どくけしそう	下がった力を上限まで回復してくれる
ざっそう	何の効果もない草。変化の壺などに入れてみるのがいちばん
いしゅくしょうのたね	最大満腹度が10パーセント下がってしまうイヤな種

壺

保存の壺は早めに発見したい。これがあればおにぎりが腐らないし、アイテムをたくさん持てるからね。

なまえ	こうか
ほぞんのつぼ	なかに入れたアイテムを自由に取り出すことができる壺
やりすごしのつぼ	"いれる"を選ぶとシレンが壺のなかに入り、一定ターン敵をやり過ごす
せなかのつぼ	体力と力を回復してくれる優れモノ
そうこのつぼ	アイテムをなかに入れると、月影村の倉庫に送ることができる
へんげのつぼ	なかに入れたアイテムをほかのアイテムに変化させることができる
トドのつぼ	押すとぬすっトドが出てきて、落ちているアイテムを盗んでくる
ごうせいのつぼ	なかに入れた武器と武器、盾と盾を合成することができる
しきべつのつぼ	アイテムをなかに入れると、識別することができる
きょうかのつぼ	なかの武器、盾、杖の力をひとつ階を降りるたびに1ずつ増やす
じゃくかのつぼ	強化の壺とは逆に、階をひとつ降りるたびに3ずつ減らしてしまう
そこぬけのつぼ	アイテムを入れると、消えてしまう。割ると、そこに落とし穴ができる
まもののるつぼ	壺を割ったり押したりすると、その階に応じたモンスターが出現する
ぶんれつのつぼ	アイテムをなかに入れると、ふたつに増やすことができる壺

フェイの問題 ひとことヒント 問題25

最初に鬼面武者を身代わりの杖で倒したら、隣の部屋へ行って武器と防具を装備しよう。さきに倒すのはアイアンヘッドのほうだぞ。

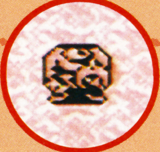
全108匹モンスターを大公開
モンスターリスト

モンスターの特徴や、出現する場所を紹介するぞ。もっと難しいダンジョンに登場するモンスターも初公開！

表の見かた



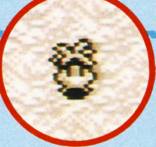
アイアンヘッド系



ダンジョンの最終フロアに登場。力が強いのが特徴だ。ひとつ自殺して大ダメージ！

アイアンヘッド	―	21	21
チェインヘッド	―	―	―
ギガヘッド	―	―	―

おばけダイコン系



それぞれ毒草、混乱草、睡眠草を投げて攻撃してくる。離れた位置で戦ったほうが無難。

おばけダイコン	―	7-8	7-8
めまわしダイコン	―	―	15-17
ねむりダイコン	―	―	―

フェイの問題ひとことヒント　問題23

四方を岩に囲まれた場所にいる鬼面武者と場所を替わろう。最後に場所を替わるための敵を残して、残りは妖刀かまいたちで攻撃だ。

＊データは編集部独自で調査したものです。

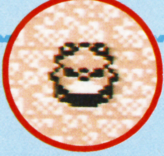
オヤジせんしゃ系



レベルが上がるにつれ、移動速度と大砲の威力が増す。地雷ナバリの盾ならダメージ半減。

オヤジせんしゃ	7-9	7-9	7-9
ガンコせんしゃ	—	—	—
イッテツせんしゃ	—	—	—

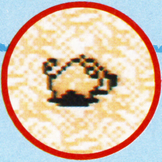
かさタヌキ系



ときどき店に並んでいるアイテムに化けている。接触しなければ、攻撃されずにすむぞ。

かさタヌキ	—	3-20	3-20
からかさタヌキ	—	—	—
たんたんタヌキ	—	—	—

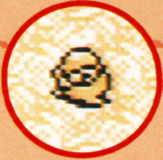
かっとびイノシシ系



攻撃力があるうえ、シレンの向きを変えたり転ばせたりしてくる。十分なHPで戦おう。

かっとびイノシシ	—	6-8	6-8
げきとつイノシシ	—	—	—
かいめつイノシシ	—	—	—

ガマラ系



シレンからギタンを盗んでワープする。追いかけて倒せば取り戻せる。攻撃はしてこない。

ガマラ	—	5-8	5-8
ガマグッチ	—	—	—
ガマゴン	—	—	—

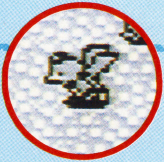
カラカイおさる系



ザコモンスターの1匹。マムルよりわずかに強い程度。レベルアップしても弱いので楽勝だ。

カラカイおさる	—	1-3	1-3
チャカシおさる	—	—	—
ミクダシおさる	—	—	—

カラスてんぐ系



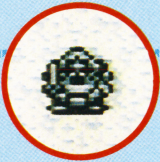
ほかのモンスターに化けて登場する。特殊攻撃はしてこない。倒すと正体を現わすぞ。

カラスてんぐ	—	18-19	18-19
ハヤブサてんぐ	—	—	—
イヌワシてんぐ	—	—	—

フェイの問題 ひとことヒント 問題22

バクスイ状態のモンスターは吹き飛ばしても目を覚まさない。眠っているうちに、移動させちゃおう。あとは回転板に乗って……。

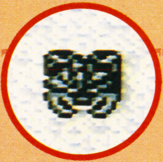
きめんむしゃ系



倒してから4ターン目に亡霊武者が出現する。モンスターに乗り移るまえに倒してしまおう。

きめんむしゃ	—	—	12-14
はんにゃむしゃ	—	—	—
しょうぐん	—	—	—

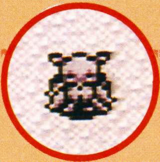
ギャザー系



攻撃力がやたらと強いモンスター。レベルが上がると一撃で倒されちゃうこともあるぞ。

ギャザー	12-14	12-14	12-14
キラーギャザー	—	—	—
ヘルギャザー	—	—	—

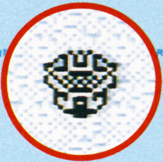
きりせんにん系



シレンのHPが減少していく呪文をかける。呪文を唱えられるまえに倒すようにしよう。

きりせんにん	—	—	—
みのせんにん	—	—	—
かすみせんにん	—	—	—

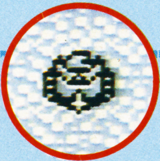
ゲイズ系



催眠術を使われると、変な行動をさせられてしまう。ドレインバスターなら大ダメージ。

ゲイズ	—	—	18-20
スーパーゲイズ	—	—	—
ハイパーゲイズ	—	—	—

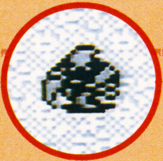
コドモせんしゃ系



コドモせんしゃは鉄の矢、ちびタンクは銀の矢で攻撃してくる。動きが速いので侮れない。

コドモせんしゃ	—	—	—
ちびタンク	—	15-17	15-17
—	—	—	—

しのつかい系



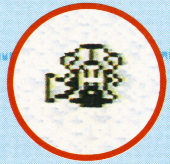
シレンの2倍の速度で移動する。薬草や成仏の鎌で攻撃すると大ダメージを与えられる。

しのつかい	—	18-20	18-20
じごくのししゃ	—	—	—
しにがみ	—	—	—

フェイの問題ひとことヒント 問題20

亡霊武者がコドモ戦車にのり移ったらアウト。吹き飛ばしの杖を使えば亡霊武者はイチコロなので、あとを追って倒してしまおう。

シューベル系

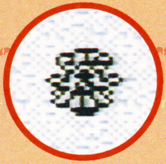


仲間のモンスターを呼ぶ。レベルが上がるとより強いモンスターを召喚するようになる。

シューベル	—	—	12-14
メンベルス	—	—	—
ベルトーベン	—	—	—



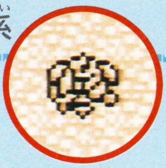
すすりムシ系



フェイの問題などに出現。シレンの力の限界を減らす。毒消し草で一発で倒せるぞ。

すすりムシ	—	—	—
きゅういんちゅう	—	—	—
かぶのみムシ	—	—	—

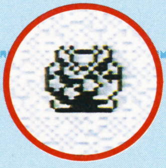
セルアーマー系



シレンが装備しているアイテムを背後に飛ばしてしまう。薬草で倒すことができるのだ。

セルアーマー	—	9-11	9-11
クロムアーマー	—	21	21
チタンアーマー	—	—	—

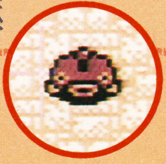
タウロス系



痛恨の一撃を出すのでHPに注意して戦おう。倒すとミノタウロスの斧が手に入ることも。

タウロス	—	18-20	18-20
ミノタウロス	—	—	—
メガタウロス	—	—	—

ちょうちんふぐ系



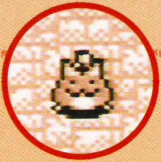
こちらが攻撃しないかぎり襲ってこない。腹が減る呪文を唱える。よくアイテムを落とす。

ちょうちんふぐ	—	4-5	4-5
あんどんふぐ	—	—	—
かんてらふぐ	—	—	—

フェイの問題ひとことヒント 問題21

回転板の上で困ったときの巻物を読み、4体のマスターチキンで壁を作る。動けるモンスターが1体だけなら階段まで逃げきれるぞ。

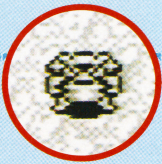
チンタラ系



通常攻撃しかしてこないので難なく倒せるぞ。レベルが上がっても、どうってことはない。

チンタラ	3-4	3-4	3-4
ちゅうチンタラ	—	—	—
おおチンタラ	—	—	—

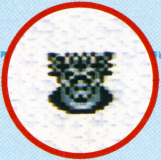
デブータ系



離れた位置から岩を投げてくる。HPが低いので、接近すれば苦労せずに倒せるだろう。

デブータ	—	—	5-6
デブーチョ	—	—	—
デブートン	—	—	—

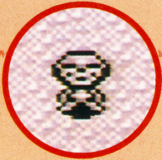
とおせんりゅう系



ほかのモンスターと並ぶと、シレンの下をくぐって挟み討ちしてくる。1匹のうちに倒せ。

とおせんりゅう	12-14	12-14	12-14
ドラゴンヘッド	—	—	—
スルードラゴン	—	—	—

にぎりへんげ系



シレンのアイテムをおにぎりに替えてしまう。大切なものは、あらかじめ床に置いて戦おう。

にぎりへんげ	10-12	10-12	10-12
にぎりおやかた	—	—	—
にぎりもとじめ	—	—	—

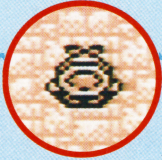
にらみヘビ系



特殊攻撃はないが、とにかく攻撃力がある。HPを回復してから戦ったほうがいいぞ。

にらみヘビ	9-11	9-11	9-11
ぎょろつきヘビ	—	—	—
ガンたれヘビ	—	—	—

ぬすっトド系



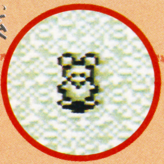
シレンの持ち物や落ちているアイテムを奪って逃げる。倒すと確実にアイテムが手に入る。

ぬすっトド	—	9-12	9-12
みどりトド	—	—	—
アイアントド	—	—	—

フェイの問題 ひとことヒント 問題19

タウロス、ギャザー、マスターチキンと強そうなモンスターがたくさんいるけれど、ジェノサイドの巻物をぶつけるのはガマラなのだ。

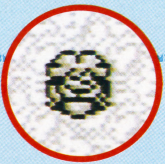
ねずみこぶん系



ダンジョンの初めに登場するザコ。マムルよりは攻撃力が上。レベルアップしても弱い。

ねずみこぶん	1-2	1-2	1-2
ねずみおやぶん	—	—	—
ねずみくろまく	—	—	—

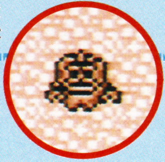
ノロージョ系



フェイの問題などに登場。シレンが装備しているものに呪いをかけ、はずせなくする。

ノロージョ	—	—	—
ノロージョのあね	—	—	—
ノロージョのはは	—	—	—

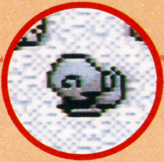
パコレプキン系



壁を通り抜けて接近してくる。壁のなかから攻撃されることも。広い場所で応戦しよう。

パコレプキン	—	—	9-11
パコレプキーナ	—	—	—
パコレプキング	—	—	—

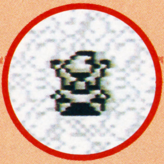
ぴーたん系



見つけると逃げ回り、倒すとおにぎりを落とす。とびピータンはアイテムを落とす。

ぴーたん	6-8	6-8	—
にげピータン	—	—	—
とびピータン	13-14	—	—

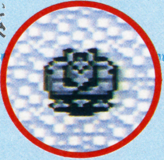
ボウヤー系



それぞれ木の矢、鉄の矢で攻撃してくる。対角線上に並ばないようにして近づこう。

ボウヤー	4-6	4-6	4-6
クロスボウヤー	—	—	—
————	—	—	—

マスターチキン系

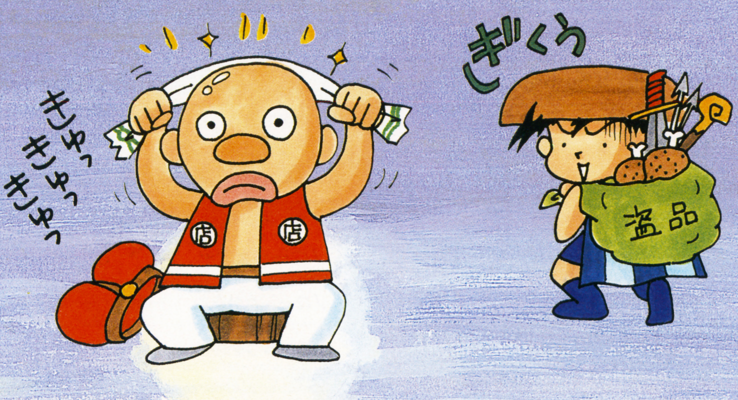


一定のダメージを与えると、チキンになって逃げる。これを倒さないと経験値が入らない。

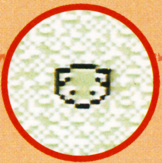
マスターチキン	—	15-17	15-17
グレートチキン	—	—	—
————	—	—	—

フェイの問題 ひとことヒント 問題18

マムルが階段の上に来るよう工夫しよう。一時しのぎの杖で飛ばしたヘルギャザーは、いったん警報スイッチを踏んで起こすのだ。



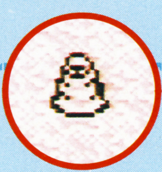
マムル系



登場するモンスターのなかで最弱。初めのうちはコイツをガンガン倒して経験値を稼ごう。

マムル	1-2	1-2	1-2
あなぐらマムル	――	――	――
どうくつマムル	――	――	――

ミドロ系



フェイの問題などに登場。剣と盾をさびさせる。オドロになるとメッキも効かないぞ。

ミドロ	――	――	――
ゲドロ	――	――	――
オドロ	――	――	――

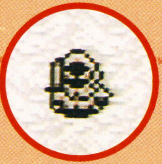
モラビー系



同じ階に出現するモンスターのなかでは、もっとも攻撃力が高い。特殊な攻撃はない。

モラビー	3-5	3-5	3-5
ワラビー	――	――	――
タカビー	――	――	――

ヤミウッチー系



通常攻撃だけのノーマルキャラ。とはいえ、序盤のモンスターたちよりはかなり手強い。

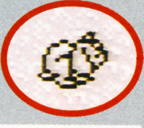
ヤミウッチー	6-8	6-8	6-8
フイウッチー	――	――	――
ダマシウッチー	――	――	――

フェイの問題ひとことヒント 問題17

手に入れたアイテムを片っ端から使っていけばクリアーできる。困ったときの巻物は、モンスターがシレンに近づいてから使おう。

レベルアップしないモンスター

ワープでやってきて、攻撃を受けたモンスター仲間を回復させてしまう。まずコイツから倒そう。



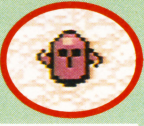
いやしうさぎ	——	——	19-20

フラフラと飛び回わるだけで、めったに攻撃してこない。たまに出す痛恨の一撃に注意しよう。



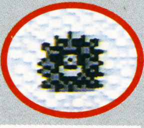
エーテルもどき	——	15-17	15-17

シレンのレベルを下げるモンスター。長期戦になるとかなり不利だ。ドレインバスターの効きめ大。



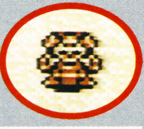
くねくねハニー	——	12-14	12-14

死に際に大爆発を起こす。軽く攻撃をあてて動きを止めてから、飛び道具で攻撃するようにしよう。



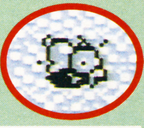
ばくだんうに	——	15-17	15-17

鬼面武者系が倒されると登場。モンスターに乗り移り、レベルを上げる。成仏の鎌での攻撃に弱い。



ぼうれいむしゃ	——	——	12-14

マスターチキン系が一定のダメージを受けるとこの姿になる。逃げ回るだけで攻撃はしてこない。



チキン	——	15-17	15-17

泥棒をすると登場するモンスター

店主



シレンが泥棒をすると攻撃してくる。べらぼうに強く、まともに対決できない。

盗賊番



店主の通報を聞いて登場。ハンパじゃない攻撃力と防御力。攻撃されたらヤバイ。

番犬



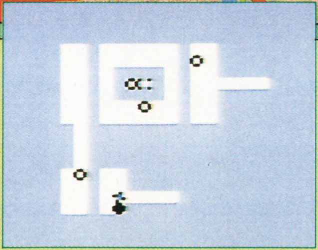
盗賊番とともに登場。盗賊番よりはやや弱いが、移動、攻撃ともにスピードは倍だ。

40ページからは後ろから見てね

フェイの問題ひとことヒント 問題16

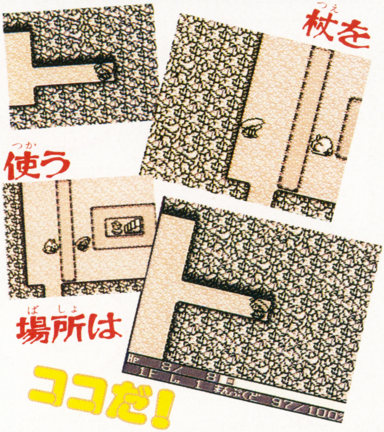
妖刀かまいたちと鉄甲の盾を装備しよう。あとは背中の壺を持っていれば回復できるので、にぎりへんげとまともに戦っても大丈夫。

問題68 モラピーを盾にしよう

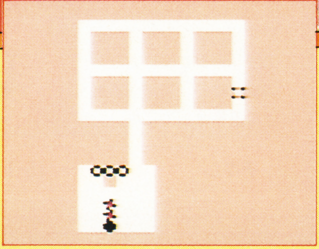


クロスボウヤーは通路にいるときは矢を撃ってこない。場所を替わるのは姿が見えなくなってからにしよう。階段上のクロスボウヤーと場所を替わるときも、右の通路で杖を使用する。あいだにモラピーが来るまで待ち、彼が矢を浴びているうちに右端に行こう。

わんぽいんとあどばいす

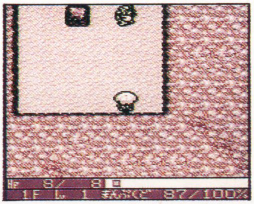


問題69 水のまわりを回れ

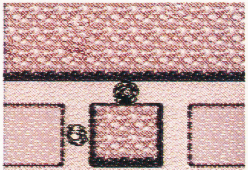


巻物を拾って1ターン待ち、2体のデブータが寄ってきたら自爆する。ダメージは、その場足踏みで回復だ。杖を拾って通路の向かいの壁ぎわに立ち、デブータと場所を替わる。デブータを2ブロック引き離して部屋を出たら、水の角を回って階段を目指そう。

わんぽいんとあどばいす



⬅この位置で場所を替われば、2ブロックの隙間ができる。これで岩を投げられずにすむのだ。



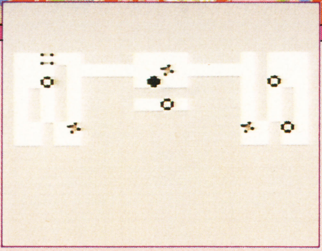
➡水ではなく岩の角を曲がると、斜めに攻撃されてしまう。曲がるときは必ず水の角で曲がろう。

フェイの問題ひとことヒント 問題15

トドの壺を使ってフロアにいるトドよりも先に場所替えの杖を入手しよう。トドの壺は、壺上で足もとのコマンドで使用する。

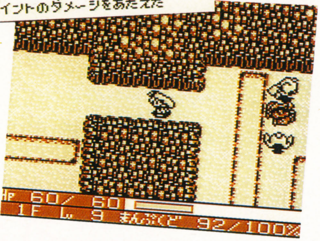
問題64 回復できないウサギ

わんぽいんとあどばいす





回転しないと回復できない

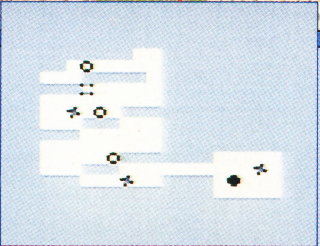


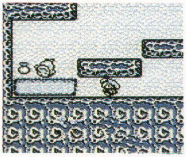
敵は水の向こう側に

パワーアップの巻物をふたつ読んでしまおう。写真の場所から矢でキラーギャザーを攻撃すると、いやしウサギが2匹ワープしてくる。でも、ハマっちゃって回復させられないのだ。キラーギャザーを倒したらギャザーを1回だけ攻撃。これで脱出できるぞ。

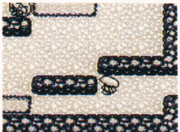
問題66 杖を一回捨てるのだ

わんぽいんとあどばいす

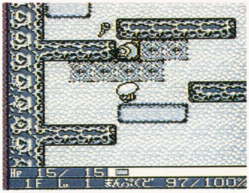




袋を水に投入



ここで場所替え



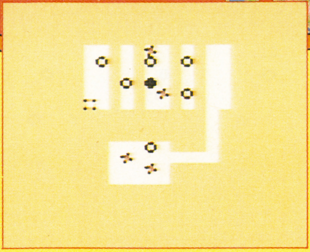
ぬすっトドは杖を追って階段へ

ギタン袋を投げてぬすっトドに拾わせたら、アイアンヘッドと場所が替われるぞ。つぎに目薬草を飲み、落とし穴の位置を明らかにしておこう。ぬすっトドをシレンの近くに誘導し、階段に向かって杖を放るとトドは階段上へ。あとは場所を替わればクリアーだ。

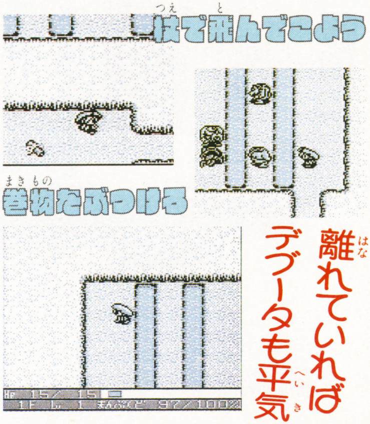
フェイの問題ひとことヒント 問題14

登場するモンスターがすべてひとつの部屋にいる状態で混乱の巻物を読むのだ。ギャザーもオヤジ戦車たちがいる部屋に連れてこよう。

問題59 下の部屋にひとっとび

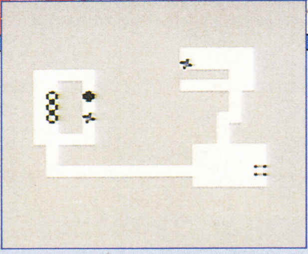


わんぽいんとあどばいす

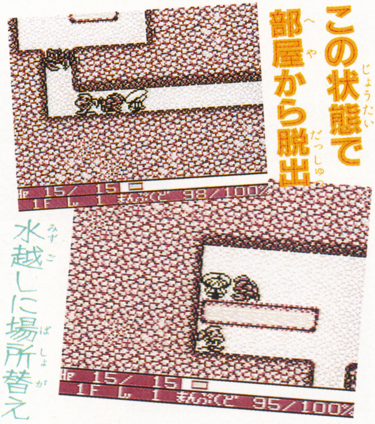


場所替えの杖をアイアンヘッドに使用し、遠投の腕輪を拾う。腕輪を装備し、再度アイアンヘッドに杖を使う。下の部屋のアイテムを拾い、もとの部屋に戻る。アイアンヘッドとギャザーが並んだらジェノサイドの巻物を投げる。あとは場所を替わりながら脱出。

問題63 ギャザーに毒草を当てろ



わんぽいんとあどばいす

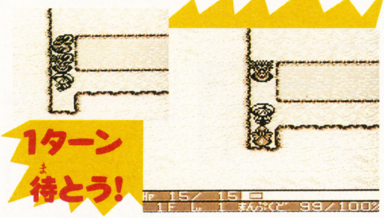


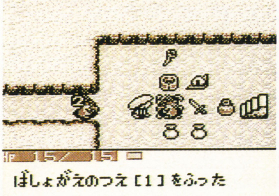
毒草をぶつけるのは下にいるギャザー。もう1匹のギャザーと死の使いが追ってくるけれど、ギャザーが盾になって死の使いの動きを遅らせてくれるのだ。場所替えの杖を入手したら、死の使い、毒草が効いているギャザーの順で使おう。あとは逃げるのみ。

フェイの問題ひとことヒント 問題13

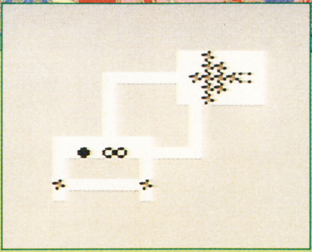
罠の先にある吹き飛ばしの杖は、ぬすっトドに盗ませよう。あとはコイツを倒せば手に入れられる。攻撃されないから素手で倒せるぞ。

わんぽいんとあどばいす





あとはくり返し

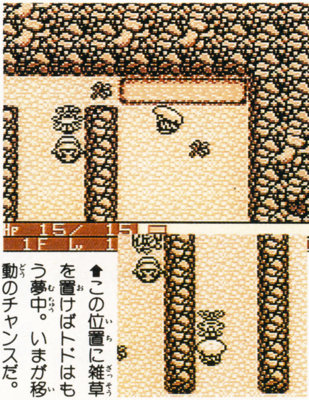


問題54 ドラゴンヘッドの特徴を利用

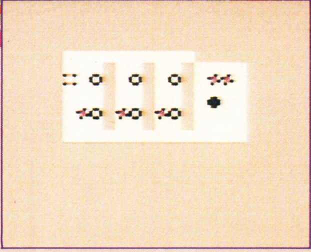
2本の杖のうち左側を拾い、1ターン待ってみよう。ドラゴンヘッドに回りこまれたら、2匹を従え右から部屋を出る。上からこの部屋に戻り、もう1本の杖を拾い、同じ場所から脱出。巻物の上で1ターン待つとドラゴンヘッドが回り込むので、場所を替わるのだ。

わんぽいんとあどばいす

ぬすっトドで時間かせぎ



⬆この位置に雑草を置けばトドはもう夢中。いまが移動のチャンスだ。



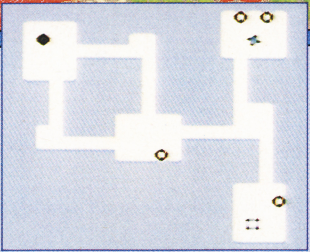
問題55 モンスターの弱点

雑草を左の写真の場所に投げよう。ぬすっトドが寄ってきて、すすりムシの進路を遮ってくれるぞ。そのあいだに毒消し草を拾い、すすりムシに投げれば倒せるぞ。同じ方法でセルアーマーも薬草を投げて倒してしまおう。ギャザーは倒さなくても逃げきれる。

フェイの問題ひとことヒント 問題12

草が3つ落ちているけれど、拾うのは上にある目薬草だけ。地雷を発見したら、この罠を使ってモンスターを全滅させられるぞ。

問題45 モンスターをハメよう

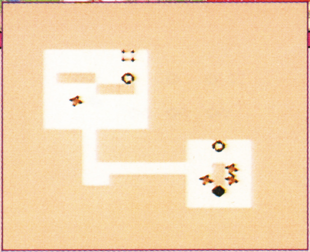


ギャザーとアイアンヘッドを、右の写真の場所の小部屋まで移動し、ハメてしまおう。2匹のモンスターが回っているタイミングを見計らって輪に入り、不幸の杖を拾いに行く。あとは、この杖をマスターチキンに使いチキンに替えてしまえば攻撃されることはない。

わんぽいんとあどばいす

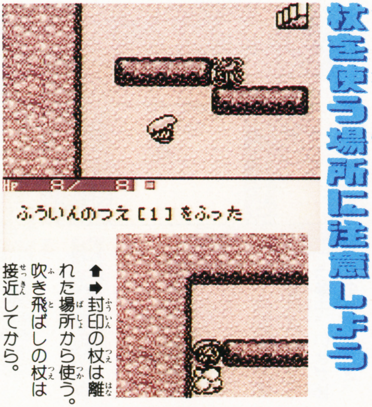


問題51 イヤな技は封印しちゃえ



まずは封印の杖で、クロスボウヤーの矢撃ち攻撃を封じる。睡眠草を拾い部屋を出たら、通路でクロスボウヤーに投げよう。問題45のようにハマって出てこなくなるぞ。みの仙人の呪文も杖で封印しよう。トラばさみに挟まったら、吹き飛ばしの杖で時間かせぎだ。

わんぽいんとあどばいす

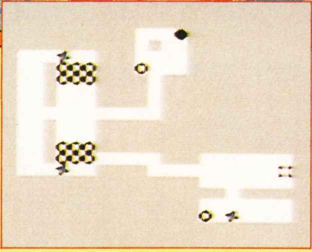


⬆➡封印の杖は離れた場所から使う。吹き飛ばしの杖は接近してから。

フェイの問題ひとことヒント 問題9

モンスター数体が水に囲まれているけれど、隙間から囲みの外にぞくぞくと出てくるのだ。隙間を2ヵ所塞げば出てこなくなるぞ。

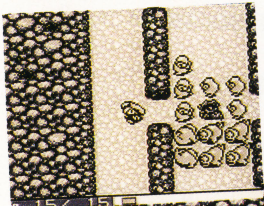
問題41 ガマラがお金を見ると!?

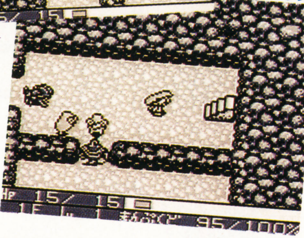


水を利用して、ギャザーが背後からついてくるようにさせ、左に進もう。ガマラとぬすっトドが迫ってくるけど気にしなくて平気。ギタン袋を拾い、ガマラの側に行くと追ってくるぞ。このまま右下の部屋に行けば、ガマラが死の使いの出現を押さえてくれるのだ。

わんぽいんとあどばいす

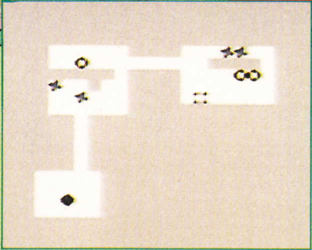
ガマラとトドの囲いが完成！





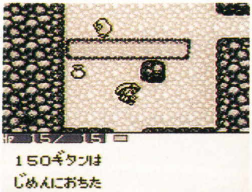
死の使い出られじ

問題43 ガマラのお金で倒せ

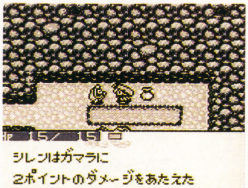


ガマラがいる部屋のギタン袋を、左下の部屋に投げてしまおう。その後、ガマラを連れて右の部屋へ。ギタン袋を見つけて寄って行くガマラを、左下の写真の場所で倒す。2匹のモンスターのうち、1匹をガマラが落とした金で倒し、もう1匹を避けて階段へ。

わんぽいんとあどばいす



⬅ガマラは部屋のなかに落ちているギタン袋しか拾わないのだ。取られないように投げてしまおう。

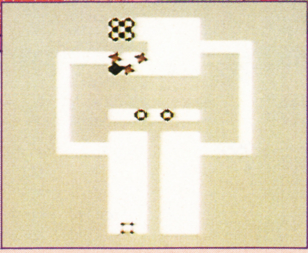


➡落ちているギタン袋は安すぎて使えない。ガマラを倒して出た金を水越しに敵にぶつけよう。

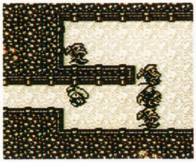
フェイの問題ひとことヒント 問題8

マムルたちはシレンがやりすごしのツボに入ると、どこかへ行ってしまうぞ。シレンの直線上にマムルが来たら場所を替わろう。

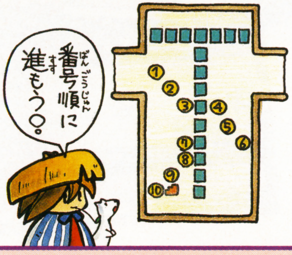
問題36 鉄の矢の避けかたがポイント



わんぽいんとあどばいす

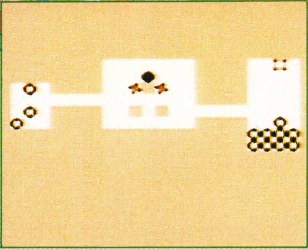


⬅⬇こんな感じで3匹をかなしばろう。1匹だけは場所替え用に動いたままに。

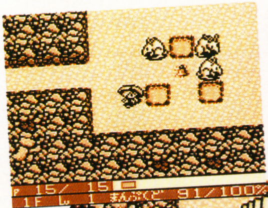


左の通路の入り口を塞ぐように、死の使い3匹をかなしばる。1匹残るけれど、コイツはシレンを追ってこないぞ。下の部屋に来たら入り口で、残った死の使いが向かいの入り口から出てくるのを待とう。あとはイラストの番号順に進めば階段までたどり着ける。

問題40 レベルを上げて挑戦だ



わんぽいんとあどばいす



モラビーで罠を囲もう



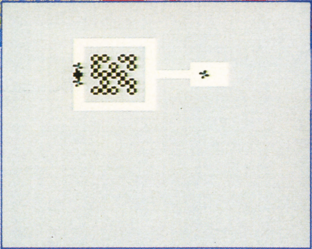
毒矢を受けても平気

階段の前に毒矢の罠が並んでいる。これを踏むとレベル1のシレンでは即死亡。召喚スイッチを使ってレベルを上げよう。スイッチのまわりにモラビーをかなしばっておくと、出現するモンスターが少なくすんで楽だぞ。レベル4になれば毒矢の罠も怖くない。

フェイの問題ひとことヒント　問題7

大部屋の巻物を読むとフロアにある水をなくせるぞ。ダンジョンの冒険中に、水に囲まれたアイテムを取るときにも使える技なのだ。

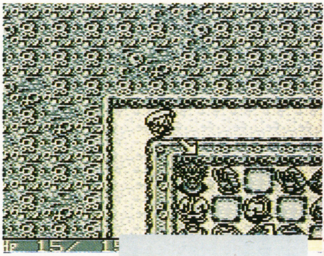
問題26 投げる方向に注意

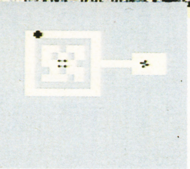


遠投の腕輪を拾って装備したら、左上へ移動しよう。その位置から1歩右へ移動して、斜め右下を向いたら、そこからジェノサイドの巻物を投げるのだ。すると、鬼面武者、アイアンヘッド、マスターチキン、とおせんりゅうに当たり、その部屋の敵が消える。

わんぽいんとあどばいす

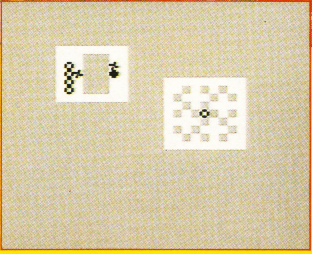
投げる位置が決まっている





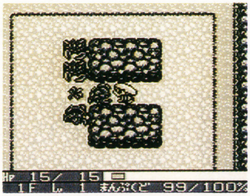
⬆➡写真の位置から投げるのが正解。この位置以外の場所はダメだ。

問題27 通路を作るときは

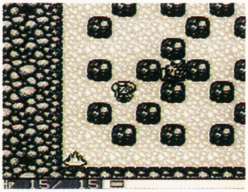


つるはしを装備し、ギャザーとのあいだにある壁の真ん中を掘る。ギャザーのところまで掘ったら、その通路を戻って上まわりで歩こう。するとギャザーがついてくるので、高飛び草を飲んで階段のところへ。あとはオヤジ戦車を階段の上から誘い出せれば成功。

わんぽいんとあどばいす



⬅通路の形はこう。これで、うまくギャザーを誘導することができるはずだ。失敗すると死ぬぞ。

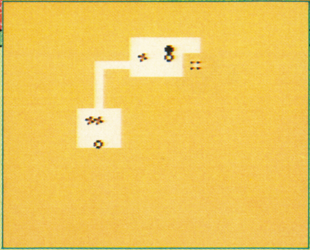


➡オヤジ戦車はシレンが2回動くと弾を撃ってくるのだ。斜め方向と直線位置には立たないように。

フェイの問題ひとことヒント 問題5

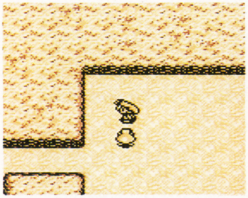
ただ、吹き飛ばせばいいというわけではない。ギャザーは水の上を通れないのだから……。全体マップをよく見て杖を振ろう。

問題11 お金を取っちゃダメ!!

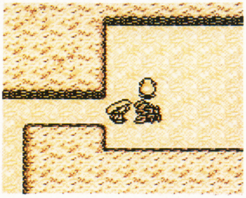


ガマラがお金の上に行くまでほっておこう。するとガマラはその位置で動かなくなるので、そうしたら下の部屋のアイテムを取りに行く。このとき、いっしょにギャザーがついてくるが、ガマラを使ってうまく誘導して、階段の上へ吹き飛ばしてしまおう。

わんぽいんとあどばいす

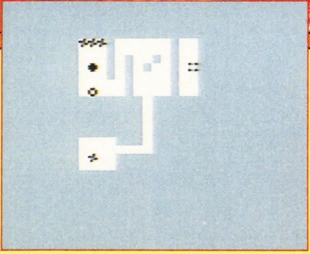


⬅まず、ガマラをこの位置まで移動させよう。シレンがお金を取らなければ、自分で移動するぞ。



➡あとは、つれてきたギャザーをこの位置になるように誘導して、階段へと吹き飛ばせば終了。

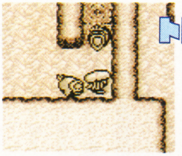
問題24 ぬすっトドを利用する



落ちている3つのアイテムのうち、いちばん最初にトドの盾を装備しよう。そして目薬草を飲み、ワナを出現させたら、ワナの向こうにトドの盾を投げる。するとその部屋にいるぬすっトドはトドの盾を追って行くので、ワナを越えたところで場所替えしよう。

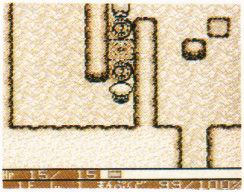
わんぽいんとあどばいす

トドの盾をオトリに





そして場所替え

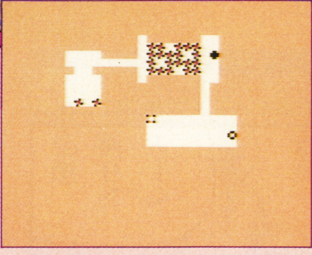


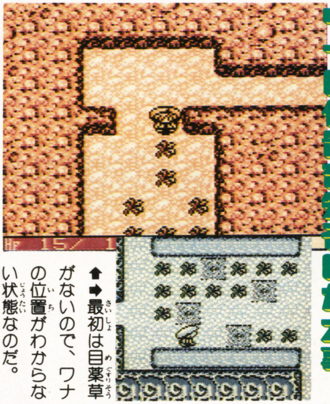
さらに吹き飛ばして階段へ

フェイの問題ひとことヒント 問題4

場所替えの杖大活躍!! 水を挟んで振れば、絶対にモンスターの反撃を受けることなく、安全に移動できちゃうというわけです。

わんぽいんとあどばいす





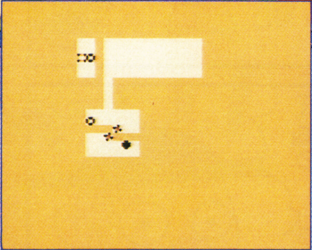
ワナの位置を知るのが大事

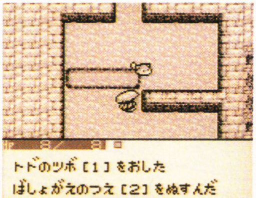
⬅➡最初は目薬草がないので、ワナの位置がわからない状態なのだ。

問題6 見えないワナはアイテムで判断

床の雑草は、ワナの位置を教えている。雑草のある場所を通って左の部屋へと移動しよう。転び石につまずき雑草をばらまいたら、その上を通ってアイテムを取る。そして戻り、下の部屋へ行って目薬草を飲み、ワナの位置を確認してギャザーに毒草を当てろ。

わんぽいんとあどばいす





左斜め下、左、左、上、右の順で移動



矢の飛んでこないところへ

問題10 斜め移動がかなり重要

まず、斜め移動でマムルが場所替えの杖の上にいかないように誘導しよう。うまく誘導できたらトドの壺で杖を取り、場所替え。そして、クロスボウヤーの矢が届かない部屋のいちばん右端まで斜め移動して、もう一度場所替えをすればオーケーだ。

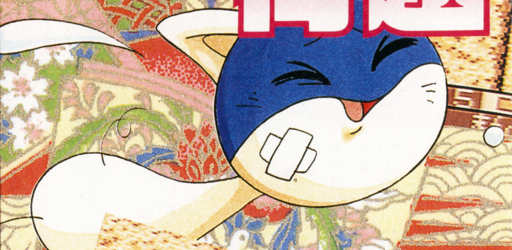
フェイの問題ひとことヒント 問題3

弟切草は、シレンが飲むだけじゃないのだ。なんと、この草で大ダメージを受けるヤツがいるぞ。回復系が苦手なモンスターって？

キミは何題

フェイの4コマ劇場







どうやって解く?



フェイの問題ひとことヒント　問題2

シレンの斜め移動は、壁と壁、壁と水やモンスターのあいだは使えない。水と水、水とモンスター、モンスターとモンスターは大丈夫。

解けた?

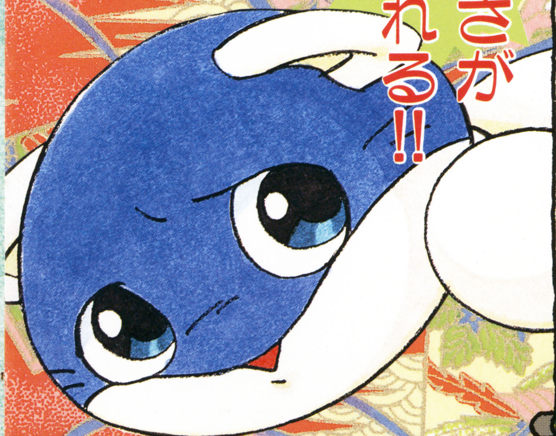
頭の柔軟さが要求される!!

ここでは、とくに難しいと思われる問題20問を、写真入りで解説している。しっかり読んで、数々の難問をバッチリ解いていってほしい。



超難題続々登場!? フェイの問題

ゲームボーイ版のフェイの問題は全部で100問。全部解くのは、これがなかなか難しいのだ。



ここではそのほかの50問のヒントを紹介しているぞ!

欄外では1から70問までのうち、写真入りで紹介した20問をのぞいた、そのほかの50問のヒントを紹介している。どれもなかなか難しい問題がそろっているので、迷ったらぜひ、参考にしてみてね。

フェイの問題ひとことヒント　問題1

バクスイの巻物を読むタイミングに注意。拾ってすぐに読んでしまうと、モンスターが通路をふさぐ形で止まってしまうからだ。

不思議のダンジョン

風来のシレンGB 月影村の怪物

（ふうらいのシレン つきかげむらのかいぶつ）



フェイの問題 特別解答集

フェイのもんだい とくべつかいとうしゅう

MONTHLY 月刊ファミ通ブロス BROS.
11月号特別付録①（がつごうとくべつふろく）